El país de los juguetes

Reflexiones sobre la historia y el juego

a Claude Lévi-Strauss
en respetuoso homenaje
por su septuagésimo cumpleaños

Es conocido el episodio de la novela de Collodi en el cual Pinocho, tras una noche de viaje a lomos del borrico parlante, llega felizmente al amanecer al "país de los juguetes". En la descripción de esa utópica república infantil, Collodi nos ofrece la imagen de un universo donde todo es juego:

> Ese país no se parecía a ningún otro país del mundo. Toda la población estaba compuesta por niños. Los más viejos tenían catorce años, los más jóvenes apenas ocho. ¡En las calles, una algarabía, un ruido, un griterío que martillaba el cerebro! Bandas de chiquillos por todas partes: jugaban a las bolitas, al tejo, a la pelota, andaban en bicicleta, en caballitos de madera; unos jugaban al gallito ciego, otros se perseguían; algunos, vestidos de payasos, devoraban antorchas; otros recitaban, cantaban, hacían saltos mortales, se divertían caminando con las manos y levantando las piernas por el aire; uno manipulaba el aro, otro paseaba vestido de general con birrete de papel y un escuadrón de cartón; reían, gritaban, se llamaban, aplaudían, silbaban; alguno imitaba el sonido de la gallina cuando ha puesto un huevo: en suma, un pande-

monium, una baraúnda, un bullicio tan endiablado que había que ponerse algodón en los oídos para no quedarse sordo. En todas las plazas se veían teatros de títeres...

Esa invasión de la vida por parte del juego tiene como consecuencia inmediata una modificación y una aceleración del tiempo: "En medio del recreo continuo y las múltiples diversiones, las horas, los días, las semanas pasaban como relámpagos". Como era previsible, la aceleración del tiempo no deja de modificar el calendario. Siendo esencialmente ritmo, alternancia, repetición, se inmoviliza ahora en la desmesurada prolongación de un único día de fiesta. "Cada semana –le explica Fosforito a Pinocho– está compuesta de seis jueves y un domingo. Imagínate que las vacaciones del otoño empiezan el primero de enero y terminan el treinta y uno de diciembre."

Si confiamos en las palabras de Fosforito, el "pandemonium", la "baraúnda", el "bullicio endiablado" del país de los juguetes provocan de hecho una parálisis y una destrucción del calendario.

La explicación de Fosforito merece algunas reflexiones. Sabemos que antiguamente, y aun hoy entre los pueblos llamados primitivos (que sería mejor llamar, según la sugerencia de Lévi-Strauss, sociedades frías o de historia estacionaria), un "pandemonium", una "baraúnda" y un "bullicio endiablado" tenían por el contrario la función de instituir y garantizar la estabilidad del calendario. Pensemos

en ese complejo de rituales –comunes a culturas diferentes y alejadas en el espacio y en el tiempo– que los etnógrafos y los historiadores de las religiones denominan "ceremonias del Año nuevo" y que se caracterizan por un desorden orgiástico, por la suspensión o por la subversión de las jerarquías sociales y por licencias de toda índole, cuyo fin en cada caso es asegurar la regeneración del tiempo y también la fijación del calendario. Disponemos de una descripción de la ceremonia llamada *No*, con que los antiguos chinos celebraban la entronización de los doce genios que debían presidir los meses del nuevo año. "Yo mismo he visto –escribe Lieou Yu, un literato que consideraba inconveniente esa costumbre– cada noche de plenilunio del primer mes, caminos y callejuelas repletas de gente, donde el estruendo de los tambores ensordecía el cielo y las antorchas iluminaban la tierra. La gente se pone máscaras de animales y los hombres se visten de mujer; cantantes y malabaristas se disfrazan de maneras extravagantes. Hombre y mujeres acuden juntos al espectáculo y se reúnen en lugar de evitarse. Dilapidan sus bienes, destruyen su herencia..."[22] Frazer describe la vieja fiesta escocesa llamada *calluinn* (bullicio) que tenía lugar el último día del año, cuando un hombre vestido con una piel de vaca y seguido por una turba de muchachos vociferantes, que hacían resonar la piel percutiéndola con bastones, daba tres vueltas en torno a cada casa imitando el curso del sol. Asimismo el *akîtu*, la

[22] M. GRANET, *Danses et Légendes de la Chine ancienne*, Paris 1959, vol. I, p. 321.

fiesta babilónica del Año nuevo, que en su primera fase implicaba una restauración del caos primordial y una subversión del orden social, era seguida por la "fiesta de las suertes" (*zakmuk*), en la que se determinaban los presagios para cada uno de los doce meses del año; y el *naurôz*, el Año nuevo persa, era también el día en que tenía lugar la fijación de los destinos humanos por un año entero.

Las consecuencias que podrían extraerse de la comparación de rituales tan diferentes y pertenecientes a culturas tan heterogéneas correrían el riesgo de no ser científicamente pertinentes. Antes bien podemos observar que esa relación entre ritos y calendario no sólo es válida para los ritos del Año nuevo. La relación funcional entre ritos y calendario es en general tan estrecha que Lévi-Strauss, en un estudio reciente, llegó a afirmar que "los ritos fijan las etapas del calendario como las localidades en un itinerario. Éstas amueblan la extensión, aquéllos la duración" y que "la función propia del ritual es... preservar la continuidad de lo vivido"[23].

Si esto es así –siempre y cuando las reflexiones de Fosforito deban tomarse en serio–, podemos conjeturar una relación al mismo tiempo de correspondencia y de oposición entre juego y rito, en el sentido de que ambos mantienen una relación con el calendario y con el tiempo, pero que dicha relación es inversa en cada caso: el rito fija y *estructura* el

[23] C. LÉVI-STRAUSS, *Mythe et oubli*, en *Langue, discours, société* pour Émile Benveniste, Paris 1975, p. 299.

calendario, el juego en cambio, aun cuando todavía no sepamos cómo ni por qué, lo altera y lo *destruye*.

La hipótesis de una relación inversa entre juego y rito es en realidad menos arbitraria de lo que podría parecer a primera vista. Efectivamente, desde hace tiempo los estudiosos saben que las esferas del juego y de lo sagrado están estrechamente ligadas. Numerosas y bien documentadas investigaciones muestran que el origen de la mayoría de los juegos que conocemos se halla en antiguas ceremonias sagradas, en danzas, luchas rituales y prácticas adivinatorias. Así en el juego de la pelota podemos discernir las huellas de la representación ritual de un mito en el cual los dioses luchaban por la posesión del sol; la ronda era un antiguo rito matrimonial; los juegos de azar derivan de prácticas oraculares; el trompo y el damero eran instrumentos adivinatorios.

En un estudio particularmente poco considerado dentro de la bibliografía del gran lingüista, Benveniste profundizó esa relación entre juego y rito a partir de las conclusiones de los antropólogos, buscando no sólo aquello que tienen en común sino también aquello que los opone. Pues si bien el juego proviene de la esfera de lo sagrado, también la modifica radicalmente e incluso la trastorna a tal punto que puede ser definido sin forzamientos como lo "sagrado invertido". "La potencia del acto sagrado –escribe Benveniste[24]– reside precisamente en la conjunción del *mito* que enuncia la histo-

[24] E. BENVENISTE, *Le jeu et le sacré*, en "Deucalion", n. 2, 1947, p. 165.

ria y del *rito* que la reproduce. Si comparamos dicho esquema con el juego, aparece la diferencia esencial: en el juego solamente sobrevive el rito y no se conserva más que la *forma* del drama sagrado, donde cada cosa a su vez resulta invertida. Pero se ha olvidado y anulado el mito, la fabulación en palabras sugestivas que confiere a los actos su sentido y su eficacia." Consideraciones análogas son válidas para el *jocus*, es decir, para el juego de palabras: "en oposición al *ludus*, aunque de manera simétrica, el *jocus* consiste en un puro *mito*, al que no le corresponde ningún *rito* que pueda hacerlo acceder a la realidad". Estas consideraciones le proporcionan a Benveniste elementos para una definición del juego como estructura: "Se origina en lo sagrado, del cual ofrece una imagen invertida y fragmentada. Si lo sagrado puede definirse mediante la unidad consustancial del mito y el rito, podríamos decir que hay juego cuando sólo se cumple una mitad de la operación sagrada, traduciendo únicamente el mito en palabras y únicamente el rito en acciones"[25].

La conexión invertida entre el juego y lo sagrado que nos había sido sugerida por las consideraciones de Fosforito se revela entonces como sustancialmente correcta. El país de los juguetes es un país donde los habitantes se dedican a celebrar ritos y a manipular objetos y palabras sagradas, cuyo sentido y cuyo fin sin embargo han olvidado. Y no debe sorprendernos que mediante ese olvido, mediante el desmembramiento y la inversión de los que habla Benveniste,

[25] E. BENVENISTE, *Le jeu et le sacré*, en "Deucalion", n. 2, 1947, p. 165.

liberen también lo sagrado de su conexión con el calendario y con el ritmo cíclico del tiempo que éste sanciona, ingresando así en otra dimensión del tiempo donde las horas pasan como "relámpagos" y los días no se alternan.

Al jugar, el hombre se desprende del tiempo sagrado y lo "olvida" en el tiempo humano.

Pero el mundo del juego se vincula con el tiempo en un sentido aún más específico. Hemos visto, en efecto, que todo lo que pertenece al juego ha pertenecido alguna vez a la esfera de lo sagrado. Pero eso no agota la esfera del juego. De hecho los hombres siguen inventando juegos y también puede jugarse con aquello que alguna vez perteneció a la esfera práctico-económica. Un vistazo al mundo de los juguetes muestra que los niños, esos ropavejeros de la humanidad, juegan con cualquier antigualla que les caiga en las manos y que el juego conserva así objetos y comportamientos profanos que ya no existen. Todo lo que es viejo, independientemente de su origen sacro, es susceptible de convertirse en juguete. Además, la misma apropiación y transformación en juego (la misma *ilusión*, podría decirse, restituyéndole al término su significado etimológico de *in-ludere*) se puede efectuar –por ejemplo, mediante la miniaturización– también con respecto a objetos que todavía pertenecen a la esfera del uso: un auto, una pistola, una cocina eléctrica se transforman de golpe, gracias a la miniaturización, en juguetes. ¿Cuál es entonces la esencia del juguete? El carácter esencial del juguete –en última instancia el único que puede

distinguirlo de los demás objetos– es algo singular que solamente puede captarse en la dimensión temporal de un "una vez" y de un "ya no más" (sin embargo, como muestra el ejemplo de la miniatura, a condición de entender ese "una vez" y ese "ya no más" no sólo en sentido *diacrónico*, sino también en sentido *sincrónico*). El juguete es aquello que perteneció –*una vez, ya no más*– a la esfera de lo sagrado o a la esfera práctico-económica. Si esto es así, la esencia del juguete (el "alma del juguete" que según Baudelaire es aquello que los niños procuran aferrar en vano cuando dan vuelta sus juguetes, los sacuden, los tiran al piso, los abren y finalmente los despedazan) es entonces algo eminentemente *histórico*: e incluso podría decirse que es lo Histórico en estado puro. Pues en ningún otro sitio podremos captar como en un juguete la temporalidad de la historia en su puro valor diferencial y cualitativo: ni en un monumento, que conserva en el tiempo su carácter práctico y documental (su "contenido fáctico", diría Benjamin), objeto de investigación arqueológica y erudita; ni en un objeto de anticuario cuyo valor está en función de una antigüedad cuantitativa; ni en un documento de archivo que obtiene su valor de la inserción en una cronología en una relación de contigüidad y de legalidad con el acontecimiento pasado. Con respecto a todos esos objetos, el juguete representa algo más y distinto. A menudo se ha planteado el interrogante sobre lo que persiste del modelo luego de su transformación en juguete, ya que por cierto no se trata de su significado cultural ni de su función, ni siquiera de su forma (que

puede ser perfectamente reproducida o alterada hasta volverla casi irreconocible, como bien sabe quien está habituado al elástico iconismo de los juguetes). Lo que el juguete conserva de su modelo sagrado o económico, lo que sobrevive tras el desmembramiento o la miniaturización, no es más que la temporalidad humana que estaba contenida en ellos, su pura esencia histórica. El juguete es una materialización de la historicidad contenida en los objetos, que aquel logra extraer a través de una particular manipulación. Mientras que el valor y el significado del objeto antiguo y del documento están en función de su antigüedad, del modo en que presentifican y vuelven tangible un pasado más o menos remoto, el juguete, fragmentando y tergiversando el pasado o bien miniaturizando el presente –jugando pues tanto con la *diacronía* como con la *sincronía*–, presentifica y vuelve tangible la temporalidad humana en sí misma, la pura distancia diferencial entre el "una vez" y el "ya no más".

Considerado así, el juguete presenta cierta analogía con el *bricolage*, del que se sirve Lévi-Strauss, en páginas que ya son clásicas, para ilustrar el procedimiento del pensamiento mítico. Al igual que el *bricolage*, el juguete también se sirve de "residuos" y de "fragmentos" pertenecientes a otros conjuntos estructurales (o bien de conjuntos estructurales modificados) y el juguete también transforma así antiguos significados en significantes y viceversa. Pero aquello con lo que juega en realidad no son simplemente esos residuos y esos fragmentos, sino más bien –como resulta evidente en el caso de la miniaturización– la "residualidad", por así de-

cir, que está contenida como forma temporal en el objeto o en el conjunto estructural de donde parte. Desde este punto de vista, el sentido de la miniaturización como cifra del juguete parece ser más amplio que el que le atribuye Lévi-Strauss cuando sitúa en el "modelo reducido" (en sentido lato) el carácter común tanto al *bricolage* como a la obra de arte. Pues la miniaturización se muestra aquí no tanto como aquello que permite conocer el todo antes que las partes y por tanto vencer, captándolo a simple vista, lo temible del objeto ("La poupée de l'enfant n'est plus un adversaire, un rival ou même un interlocuteur..."[26]), sino más bien como lo que permite aprehender y disfrutar la pura temporalidad contenida en el objeto. *La miniaturización es por lo tanto la cifra de la historia.* De modo que antes que el *bricoleur*, será el coleccionista quien se presente naturalmente como figura contigua al jugador. Pues así como se coleccionan objetos antiguos, se coleccionan miniaturas de objetos. Pero en ambos casos el coleccionista extrae el objeto de su distancia diacrónica o de su cercanía sincrónica y lo capta en la remota proximidad de la historia, en aquello que podría definirse, parafraseando a Benjamin, como "une citation à l'ordre du jour" en el último día de la historia.

Si esto es así, si aquello con que juegan los niños es la historia y si el juego es esa relación con los objetos y los comportamientos humanos que capta en ellos el puro carácter

[26] "La muñeca del niño ya no es un rival, un adversario, tampoco un interlocutor..." (T).

histórico-temporal, no parecerá entonces irrelevante que en un fragmento de Heráclito –o sea en los orígenes del pensamiento europeo– *Aión*, el tiempo en su carácter originario, figure como un "niño que juega a los dados" y se defina la dimensión abierta por ese juego como "reino de un niño". Los etimologistas remiten la palabra *aión* a una raíz **ai-w*, que significa "fuerza vital", y ése sería, según ellos, el significado de *aión* en sus apariciones más antiguas en los textos homéricos, antes de adquirir el significado de "médula espinal" y finalmente, con un desplazamiento difícil de explicar, el de "duración" y "eternidad". En realidad, si observamos más de cerca las acepciones homéricas del término, vemos que *aión* frecuentemente está asociado a *psyché* en expresiones como: "*psyché* y *aión* lo abandonaron", para indicar la muerte. Si *psyché* es el principio vital que anima el cuerpo, ¿qué sentido podrá tener en ese caso *aión*, si no se debe pensar en una simple repetición? *Aión* –y ésta es la única interpretación que permite integrar en un conjunto coherente los diversos significados mencionados– indica la fuerza vital en tanto que es percibida en el ser viviente como una cosa temporal, como algo que "dura"; vale decir, como la *esencia temporalizante* del viviente, mientras que *psyché* es el soplo que anima el cuerpo y *thumós* es lo que mueve los miembros. Cuando Heráclito nos dice que *aión* es un niño que juega, representa entonces como juego la esencia temporalizante del ser viviente, su "historicidad", diríamos nosotros (aunque traducir: "la historia es un niño que juega" sería por cierto una traducción aventurada).

Junto con *aión*, la lengua griega posee también para designar el tiempo el término *chrónos*, que indica una duración objetiva, una cantidad mensurable y continua de tiempo. En un célebre pasaje del *Timeo*, Platón presenta la relación entre *chrónos* y *aión* como una relación entre copia y modelo, entre tiempo cíclico medido por el movimiento de los astros y temporalidad inmóvil y sincrónica. Lo que nos interesa no sería tanto que en el curso de una tradición todavía persistente se haya identificado *aión* con la eternidad y *chrónos* con el tiempo diacrónico, sino más bien el hecho de que nuestra cultura contenga desde su origen una escisión entre dos nociones diferentes de tiempo, correlativas y opuestas.

Podemos volver ahora a la relación de correspondencia y de oposición que señalamos que se establecía entre juego y rito, con sus situaciones inversas frente al calendario y al tiempo. En un pasaje de *El pensamiento salvaje*, a propósito de los ritos de adopción de los indios Fox[27], Lévi-Strauss condensó la oposición entre rito y juego en una fórmula ejemplar. Mientras que el rito –escribe allí– transforma los acontecimientos en estructuras, el juego transforma las estructuras en acontecimientos. Desarrollando esta definición a la luz de las consideraciones precedentes, podemos afirmar que la finalidad del rito es resolver la contradicción entre pasado mítico y presente, anulando el intervalo que los separa y reabsorbiendo to-

[27] C. LÉVI-STRAUSS, *La pensée sauvage*, Paris 1962, pp. 44-47.

dos los acontecimientos en la estructura sincrónica. El juego en cambio ofrece una operación simétrica y opuesta: tiende a destruir la conexión entre pasado y presente, disolviendo y desmigajando toda la estructura en acontecimientos. Si el rito es entonces una máquina para transformar la diacronía en sincronía, el juego es por el contrario una máquina que transforma la sincronía en diacronía.

En la perspectiva que nos interesa aquí, podemos considerar esta definición como acertada, siempre y cuando precisemos que tanto en un caso como en el otro esa transformación nunca es completa. No sólo porque aunque nos remontemos hacia atrás en el tiempo y por más que extendamos la exploración etnográfica siempre encontraremos juegos junto a ritos y ritos junto a juegos, sino también porque todo juego, según se ha señalado, contiene una parte de rito y todo rito una parte de juego, lo que con frecuencia hace difícil la distinción entre uno y otro. A propósito de las ceremonias griegas y romanas, Kerényi ha observado que la "cita" del mito en la vida que aquéllas representaban siempre implicaba un elemento lúdico. Cuando Juvenal quiere caracterizar como impío un obsceno culto secreto de las mujeres romanas, escribe que "Nil ibi per ludum simulabitur / omnia fient ad verum", como si la *pietas* religiosa y la actitud lúdica fuesen la misma cosa[28]. Y Huizinga pudo hallar fácilmente ejemplos de comportamientos rituales que revelan a menudo una conciencia de

[28] K. KERÉNYI, *Die Religion der Griechen und Römer*, München-Zürich 1963, p. 34.

"ficción" que recuerda al jugador consciente de estar jugando. Rito y juego aparecen más bien como dos tendencias que funcionan en toda sociedad, pero que nunca alcanzan a eliminarse mutuamente y aun cuando alguna de ellas prevalezca en cierta medida, siempre dejan que subsista una distancia diferencial entre diacronía y sincronía.

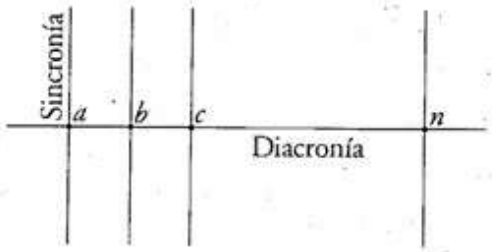
La definición que transcribimos anteriormente debe corregirse entonces en el sentido de que tanto el rito como el juego son máquinas que producen distancias diferenciales entre diacronía y sincronía, aun cuando esa producción sea el resultado de movimientos inversos en los dos casos. E incluso, con mayor precisión, *podemos considerar el rito y el juego no como dos máquinas distintas, sino como una sola máquina, un único sistema binario, que se articula en base a dos categorías que no es posible aislar, sobre cuya correlación y sobre cuya diferencia se funda el funcionamiento del sistema mismo.*

De esa correlación estructural entre rito y juego, entre diacronía y sincronía, ya podemos extraer consecuencias sugestivas. Puesto que si las sociedades humanas se revelan, desde este punto de vista, como un único conjunto atravesado por dos tendencias opuestas, una que apunta a transformar la diacronía en sincronía y la otra que busca el efecto opuesto, el resultado final del juego de esas tendencias, lo que el sistema –la sociedad humana– produce sería en todos los casos una distancia diferencial entre diacronía y sincronía, sería *historia, es decir, tiempo humano.*

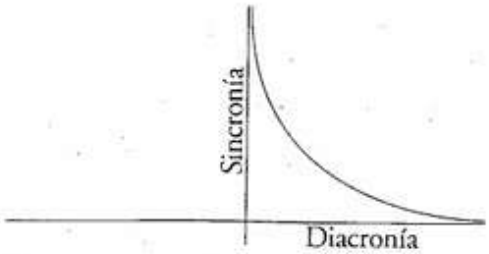
Disponemos así de los elementos que nos permitirían dar una definición de la historia liberada de la ingenua

sustancialización que una perspectiva obstinadamente etnocéntrica ha mantenido en las ciencias históricas. La historiografía en efecto no puede suponer que ha identificado su objeto en la diacronía, como si ésta fuese una realidad objetiva sustancial y no el resultado de una codificación que utiliza una matriz cronológica (como lo demuestran las críticas de Lévi-Strauss); por el contrario, y renunciando como toda ciencia humana a la ilusión de tener como objeto directamente unos *realia*, debe representarse su objeto en términos de relaciones significantes entre dos órdenes correlativos y opuestos: el objeto de la historia no es la diacronía, sino la oposición entre diacronía y sincronía que caracteriza a toda sociedad humana. Si se representa el devenir histórico como una pura sucesión de acontecimientos, como una absoluta diacronía, se está obligado, para salvar la coherencia del sistema, a suponer una sincronía oculta que actúa en cada instante puntual (sea que se la represente como ley causal o como teleología), cuyo sentido sin embargo se revela sólo dialécticamente en el proceso global. Pero el instante puntual como intersección de sincronía y diacronía (el presente absoluto) es un simple mito, del que se vale la metafísica occidental para garantizar la continuidad de su concepción dúplice del tiempo. Como Jakobson lo demostrara en relación a la lingüística, la sincronía no puede ser identificada solamente con la estática ni la diacronía con la dinámica, así como el acontecimiento puro (diacronía absoluta) y la estructura pura (sincronía absoluta) no existen: todo acontecimiento histórico repre-

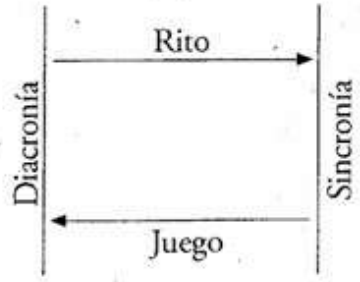
senta una distancia diferencial entre diacronía y sincronía, que instituye entre ellas una relación significante. El devenir histórico no puede entonces representarse como un eje diacrónico donde los puntos *a, b, c, ...n* identifican los instantes no extensos en los que coinciden sincronía y diacronía:



sino más bien como una curva hiperbólica que expresa una serie de distancias diferenciales entre diacronía y sincronía (y con respecto a la cual, por lo tanto, sincronía y diacronía sólo constituyen dos ejes de referencia asintóticos):

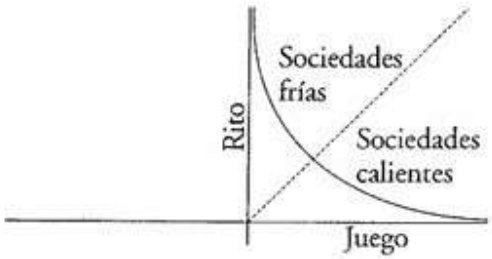


Si tal como es aceptado por todos los antropólogos, cosa que los historiadores no tendrán dificultades en admitir, la historia no es el patrimonio exclusivo de algunos pueblos, frente a los cuales otras sociedades se presentarían como pueblos sin historia, no es porque todas las sociedades estén en el tiempo, estén en la diacronía, sino porque todas las sociedades producen distancias diferenciales entre diacronía y sincronía, en todas las sociedades lo que aquí hemos llamado rito y juego están funcionando para instituir relaciones significantes entre sincronía y diacronía. Lejos de identificarse con el *continuum* diacrónico, desde este punto de vista la historia no es más que el resultado de las relaciones entre significantes diacrónicos y significantes sincrónicos que el rito y el juego producen incesantemente, el "juego" –podríamos decir, utilizando una acepción mecánica del término que aparece en muchas lenguas– entre diacronía y sincronía:



Establecida esta correlación, se comprende también de qué manera puede articularse la distinción entre sociedades

"frías" o con una historia estacionaria y sociedades "calientes" o con una historia acumulativa, que a partir de Lévi-Strauss sustituyó la distinción tradicional entre sociedades históricas y sociedades sin historia. Son sociedades "frías" aquellas donde la esfera del rito tiende a expandirse a expensas del juego; son sociedades "calientes" aquellas donde la esfera del juego tiende a expandirse a expensas del rito:



Si la historia se muestra entonces como el sistema de las transformaciones del rito en juego y del juego en rito, la diferencia entre los dos tipos de sociedades no es ya cualitativa, sino cuantitativa: sólo el predominio de un orden significante sobre el otro define la pertenencia de una sociedad a un tipo o al otro. En uno de los extremos de dicha clasificación se ubicaría el caso (cuya realidad es puramente asintótica, pues no conocemos ejemplos de una sociedad semejante) de una sociedad donde todo el juego se hubiera convertido en rito, toda la diacronía se hubiese transformado en sincronía. En una sociedad así, donde el

intervalo diacrónico entre pasado y presente se anularía por completo, los hombres vivirían en un eterno presente, en esa eternidad inmóvil que muchas religiones le asignan justamente como morada a los dioses. En el extremo opuesto, se ubicaría el caso (igualmente ideal) de una sociedad donde todo el rito habría sido erosionado por el juego y todas las estructuras se habrían desmigajado en acontecimientos: es el "país de los juguetes", donde las horas pasan como relámpagos, o la absoluta diacronía del tiempo infernal en la mitología griega, simbolizada por la rueda de Ixión y por el trabajo de Sísifo. En ambos casos estaría ausente esa distancia diferencial entre diacronía y sincronía con que hemos identificado el tiempo humano, es decir, la historia.

En este sentido, tanto las sociedades calientes como las frías parecieran perseguir –en direcciones opuestas– un mismo proyecto, que se podría definir (y ha sido definido) como la "abolición de la historia". Aunque al menos por ahora, si bien las primeras han llegado a multiplicar al máximo la incidencia de los significantes diacrónicos y las segundas en cambio a reducirla al mínimo, ninguna sociedad ha logrado realizar íntegramente ese proyecto y fundar una sociedad totalmente desprovista de calendario, como el país de los juguetes, el reino de Hades o incluso, en cierto sentido, la sociedad divina: en las sociedades con una historia acumulativa, la linealidad del tiempo siempre resulta frenada por la alternancia y por la repetición periódica del tiempo festivo; en las sociedades con

una historia estacionaria, la circularidad siempre es interrumpida por el tiempo profano.

De modo que tanto el rito como el juego contienen en su interior un residuo ineliminable, un escollo donde su proyecto fatalmente está destinado a naufragar. En unas páginas de *El pensamiento salvaje*, Lévi-Strauss ha realizado un análisis magistral de esos objetos de piedra o de madera denominados *churinga* con que los Aranda, una población del centro de Australia, representan el cuerpo de un antepasado y que por ello son asignados solemnemente, generación tras generación, al individuo en el que se supone que el antepasado se habría reencarnado. Según Lévi-Strauss, la función y el carácter particular de esos objetos derivan del hecho de que en una sociedad como la Aranda, que privilegia la sincronía hasta el punto de representar incluso la relación entre pasado y presente en términos sincrónicos, los *churinga* deben compensar el empobrecimiento diacrónico representando en forma tangible el pasado diacrónico. "Si nuestra interpretación es acertada –escribe[29]– su carácter sagrado se deriva de la función de significación diacrónica que tienen por sí solos dentro de un sistema que, por ser clasificatorio, está completamente aplanado en una sincronía que termina absorbiendo incluso la duración. Los *churinga* son los testimonios palpables del período mítico: ese *alcheringa* que, si aquellos no existieran, podría todavía concebirse, pero ya no estaría atestiguado físicamente." Lévi-Strauss no especifica el mecanismo a través del cual el *churinga* llega a asumir esa función de significante de la diacronía. Se trata de un mecanismo para nada simple. Como presencia tangible del pasado mítico, como "prueba palpable de que el antepasado y su descendiente son una sola carne", el *churinga* pareciera ser en efecto el significante de la absoluta sincronía y no de la diacronía. Pero una vez que la transformación ritual de la diacronía en sincronía se ha efectuado en el cuerpo del nuevo individuo, *lo que era el significante de la sincronía absoluta queda libre, es investido por la diacronía que ha perdido su significante (el embrión del nuevo individuo) y se troca en significante de la absoluta diacronía.* Por eso no hay contradicción –como piensa Lévi-Strauss– entre el hecho de que los Aranda afirmen que el *churinga* es el cuerpo del antepasado y el hecho de que el antepasado no pierda su cuerpo cuando, en el instante de la concepción, abandona el *churinga* por su nueva encarnación: simplemente un mismo objeto es investido en ese caso con dos funciones significantes opuestas conforme a que el rito haya sido llevado a cabo o no. De ser así, la transformación ritual de la diacronía en sincronía necesariamente deja un residuo diacrónico (cuya cifra sería el *churinga* en sentido lato) y el sistema más perfecto imaginado por una sociedad para abolir la diacronía sin embargo implica finalmente una producción de diacronía en el mismo objeto que había permitido esa abolición.

Como era previsible, también el juego nos enfrenta a un fenómeno análogo, también el juego tiene un escollo del

[29] LÉVI-STRAUSS, *La pensée sauvage* cit., p. 320.

que no puede desembarazarse. Pues como representación de un puro intervalo temporal, el juguete es por cierto un significante de la diacronía absoluta, de la transformación acaecida de una estructura en acontecimiento. Pero también en este caso el significante queda libre, se vuelve inestable y es investido de un significado contrario, también entonces, *terminado el juego*, el juguete se troca en su opuesto y se presenta como el residuo sincrónico que el juego ya no alcanza a eliminar. Pues si la transformación de la sincronía en diacronía fuera verdaderamente completa, no debería dejar huellas y la miniatura debería identificarse con su modelo, así como, *concluido el rito*, el *churinga* debería desaparecer e identificarse con el cuerpo del individuo en el que se ha reencarnado el antepasado. De allí que los juguetes y los objetos rituales requieran comportamientos análogos: una vez que el rito y el juego se han efectuado, como residuos embarazosos, deben ser escondidos y apartados, porque de alguna manera constituyen la desmentida tangible de aquello que no obstante contribuyeron a hacer posible (podemos preguntarnos por ende si la esfera del arte en nuestra sociedad no sería el desván elegido para recoger esos significantes "inestables", que ya no pertenecen propiamente ni a la sincronía ni a la diacronía, ni al rito ni al juego).

El rito y el juego se revelan así –y no podrían ser concebidos de otro modo– como operaciones que actúan sobre los *significantes* de la diacronía y de la sincronía, transformando los significantes diacrónicos en significantes sincrónicos y viceversa. Sin embargo, todo sucede como si el sistema social contuviera un dispositivo de seguridad para garantizar esa estructura binaria: cuando todos los significantes diacrónicos se han convertido en significantes sincrónicos, éstos se convierten a su vez en significantes de la diacronía asegurando así la continuidad del sistema. Lo mismo ocurre en el caso inverso.

Esa posibilidad de inversión que en determinadas condiciones es inherente a los significantes de la diacronía y de la sincronía permite explicar además la existencia de ceremonias –como por ejemplo las fúnebres– donde rito y juego se aproximan de manera singular. Todos recuerdan el canto XXIII de la *Ilíada*, la vívida y meticulosa descripción de los juegos con que concluye el funeral de Patroclo. Aquiles ha velado toda la noche junto a la hoguera donde se consume el cuerpo de su amigo, llamando a gritos a su alma y derramando vino sobre las llamas, o desahogando ferozmente su dolor en el cadáver insepulto de Héctor. De pronto, el ensañamiento da lugar al placer jovial y al entusiasmo agonístico que suscita la contemplación de la carrera de carros, las combates de pugilato, la lucha y el tiro con arco, descriptos en términos que nos resultan muy familiares por nuestras propias competencias deportivas. Rohde ha observado con agudeza y sobre bases filológicas irrefutables que los juegos fúnebres formaban parte del culto del muerto, lo que implica que se le atribuyera al muerto una participación real en dichos juegos. Se jugaba con el "muerto", como todavía lo hacen los jugadores de naipes. Es sabido que

Bachofen, por su parte, fue más lejos al afirmar que "todos los juegos tienen un carácter mortuorio... La *meta* es siempre una piedra sepulcral... y a ese significado religioso se debe su presencia en el mundo de las tumbas, lo mismo en los frescos murales (como en Corneto) que en los relieves de los sarcófagos". De allí que en las tumbas encontremos los ejemplos más antiguos de esa miniaturización que se nos reveló como la cifra del juguete en las páginas precedentes. "Los historiadores de los juguetes –escribe Ariès–, los coleccionistas de muñecas y de objetos en miniatura tienen siempre muchas dificultades para distinguir las muñecas-juguetes de todas las demás imágenes y estatuillas que las excavaciones suministran en cantidades casi industriales y que la mayoría de las veces tenían un significado religioso: culto doméstico, culto funerario..."

Si los juguetes son los significantes de la diacronía, ¿por qué motivo figuran en ese inmóvil mundo de la sincronía que es la esfera sepulcral? Pero hay más. Lévi-Strauss relata el caso de los ritos de adopción que celebran los indios Fox para sustituir a un pariente muerto por uno vivo, permitiendo así el alejamiento definitivo del alma del difunto. Esas ceremonias van acompañadas por juegos de destreza y de azar y por competencias deportivas entre la población, dividida para la ocasión en dos grupos, *Tokan* y *Kicko*, que representan a los muertos y a los vivos. Pero lo que nos interesa es que dichos juegos tienen la particularidad de que su resultado está establecido de antemano: si el muerto pertenece al grupo *Tokan*, ganarán los *Tokanagi*; si pertenece al grupo *Kicko*, ganarán en cambio los *Kickoagi*. Es decir que estamos en presencia de un juego que es tratado como un rito y que al carecer del elemento de la contingencia ya no puede servir para transformar estructuras en acontecimientos. Casi podría decirse que, con la muerte, juego y rito, juguetes y objetos rituales, significantes de la diacronía y significantes de la sincronía –diferenciados durante la vida– se invierten y se confunden.

Pero observemos más de cerca el sentido y la función de las ceremonias fúnebres. Nos encontramos frente a un sistema de creencias que se repite sin grandes variaciones en culturas diferentes y lejanas y que por ende podemos tratar como un complejo bastante unitario. Según esas creencias, el primer efecto de la muerte es transformar al muerto en un fantasma (la *larva* de los latinos, el *eídolon* y el *phásma* de los griegos, el *pitr* de los hindúes, etc.), es decir, en un ser vago y amenazante que permanece en el mundo de los vivos y vuelve a los lugares frecuentados por el difunto. La finalidad de los ritos fúnebres –en lo que están de acuerdo todos los estudiosos– es asegurar la transformación de ese ser incómodo e incierto en un antepasado amigable y poderoso, que vive en un mundo separado y con el cual se mantienen relaciones ritualmente definidas. Pero si intentamos precisar la naturaleza de esa "larva" vaga y amenazante, vemos que todas las ceremonias concuerdan: la larva es la "imagen" del muerto, su semblanza, una especie de sombra o de reflejo especular (es la imagen que se le aparece a Aquiles para pedirle la sepultura, y el héroe no deja de asombrarse

por su perfecta similitud con Patroclo: "se le parecía prodigiosamente", exclama).

Quizá podamos entonces tratar de construir ese conjunto de creencias, en apariencia desconcertantes, como un sistema coherente. La muerte hace pasar al difunto de la esfera de los vivos –donde coexisten significantes diacrónicos y significantes sincrónicos– a la de los muertos, donde no hay más que sincronía. Pero en ese proceso la diacronía, que ha sido desalojada, investirá al significante por excelencia de la sincronía: la imagen, que la muerte ha dejado libre al separarla de su soporte corporal. De modo que la larva es un significante de la sincronía que se presenta amenazadoramente en el mundo de los vivos como significante inestable por excelencia, que puede adquirir el significado diacrónico de un perpetuo vagar (*alástor*, el vagabundo, llamaban los griegos al espectro del insepulto) y de una imposibilidad de fijarse en un estado definido. Sin embargo, justamente ese significante, por su posibilidad de inversión semántica, permite establecer un puente entre el mundo de los vivos y el de los muertos, garantizando el pasaje de uno al otro *pero sin identificarlos*. Así la muerte –es decir, la amenaza más grave que la naturaleza hace pesar sobre el sistema binario de la sociedad humana, pues en ella resulta más arduo mantener abierta la oposición significante de diacronía y sincronía sobre la cual se funda el sistema, desde el momento en que parecen encontrar allí su punto de coincidencia– es superada justamente gracias a uno de esos significantes inestables cuya función empezamos a apreciar

en el *churinga* y en el juguete. La *larva*, significante inestable entre sincronía y diacronía, se transforma en *lar*, máscara e imagen esculpida del antepasado que, como significante estable, garantiza la continuidad del sistema. Como dice un proverbio chino, citado por Granet: "el alma-soplo de los difuntos es errante: por eso se hacen las máscaras para fijarla"[30].

Ahora resulta comprensible por qué se tornan necesarias para tal fin unas ceremonias totalmente particulares, que no encajan en el esquema del rito ni en el del juego, sino que parecen participar de ambos. Efectivamente, los ritos fúnebres no tienen por objeto unos significados estables, como los demás ritos (y como los juegos), a los que se trata de hacer pasar de la esfera de la diacronía a la de la sincronía (o viceversa): su objeto es la transformación de significantes inestables en significantes estables. Por eso los juegos intervienen en las ceremonias fúnebres, aunque para ser tratados como elementos de un ritual; y mientras que los ritos y los juegos dejan que subsistan significantes inestables, los ritos-juegos no pueden dejar residuos: la larva –significante inestable– debe convertirse en muerto, significante estable de la sincronía[31].

[30] GRANET, *Danses et Légendes* cit., p. 335.

[31] El caso de los aborígenes de las islas Trobriand (estudiado por Malinowski en *Baloma; the Spirits of the Dead in the Trobriand Islands*, en "Journ. of the Royal Anthrop. Inst. of Great Britain and Ireland", vol. 46, 1916), con su estructura peculiar, confirma plenamente esta interpretación. Lo que se presenta en general como un único significante inestable aparece en este caso dividido desde un principio en dos significantes distintos: el *baloma*

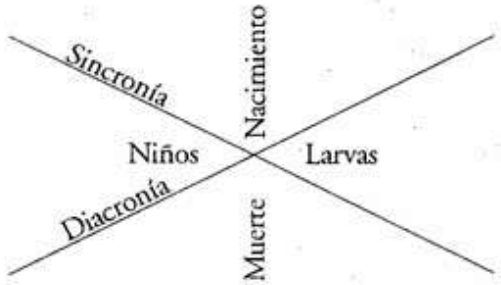
Pero la oposición significante de sincronía y diacronía, entre mundo de los muertos y mundo de los vivos, no es infringida solamente por la muerte. La amenaza otro momento crítico no menos temible: el nacimiento. Por lo tanto vemos que también en este caso entran en juego significantes inestables: así como la muerte no produce directamente antepasados, sino larvas, del mismo modo el nacimiento no produce directamente hombres, sino niños, que en todas las sociedades tienen un particular estatuto diferencial. Si la larva es un muerto-vivo o un medio-muerto, el niño es un vivo-muerto o un medio-vivo. Como prueba palpable de la discontinuidad entre mundo de los vivos y mundo de los muertos y entre sincronía y diacronía y como significante inestable que puede transformarse en su opuesto en todo momento, el niño también representa al mismo tiempo una amenaza que se procura neutralizar y un expediente que hace posible el pasaje de una esfera a la otra sin abolir su diferencia significante. Y así como a la función de la larva le corresponde la del niño, del mismo modo a los ritos fúnebres le corresponden los ritos de iniciación, destinados a transformar esos significantes inestables en significantes estables.

(la imagen, que se va al país de los muertos) y el *Kori* (la sombra, que vaga por algún tiempo en los alrededores de la aldea antes de desaparecer por su cuenta sin necesidad de intervenciones humanas particulares). También en este caso la oposición significante entre diacronía y sincronía en el momento de la muerte resulta así asegurada; pero dado que el significante inestable ya está resuelto en dos componentes separados, las ceremonias fúnebres, como lo advertía Malinowski, no parecen referirse en modo alguno al espíritu del difunto: "They are not performed, either to send a message of love and regret to the *baloma* (spirit), or to deter him from returning; they do not influence his welfare, nor do they affect his relation to the survivors".

En páginas inolvidables[32], Lévi-Strauss –a partir del folklore navideño que tiene como figura central a Papá Noel– reconstruyó el significado de los ritos de iniciación al entrever por detrás de la contraposición entre niños y adultos una contraposición más fundamental entre muertos y vivos. En realidad, como hemos visto, los niños no corresponden tanto a los muertos sino más bien a las larvas. Desde el punto de vista de la función significante, muertos y adultos pertenecen a un mismo orden, el de los significantes estables y la continuidad entre diacronía y sincronía. (Desde ese punto de vista, no hay gran diferencia entre las sociedades frías, que representan dicha continuidad como un círculo donde los vivos se convierten en muertos y a su vez éstos en vivos, y las sociedades calientes como la nuestra, que desarrollan esa continuidad en un proceso rectilíneo. Tanto en un caso como en el otro, lo esencial es la continuidad del sistema.) Los niños y las larvas –como significantes inestables– representan en cambio la discontinuidad y la diferencia entre ambos mundos. El muerto no es el antepasado: tal es el significado de la larva. El antepasado no es el hombre vivo: tal es el significado del niño. Pues si los difuntos se convirtieran inmediatamente en antepasados, si los antepasados se convirtieran inmediatamente en hombres vivos, entonces todo el presente se transformaría de golpe en pasado y todo el pasado en presente, y se

[32] C. LÉVI-STRAUSS, *Le père Noël supplicié*, en "Les Temps modernes", n. 77, 1952.

desvanecería la distancia diferencial entre sincronía y diacronía sobre la que se funda la posibilidad de establecer relaciones significantes y con ella la posibilidad de la sociedad humana y de la historia. Por ende así como el rito deja que subsista un residuo diacrónico irreductible en el *churinga* y el juego un residuo sincrónico en el juguete, del mismo modo el pasaje entre el mundo de los vivos y el mundo de los muertos deja subsistir dos puntos de discontinuidad que son necesarios para mantener activa la función significante. El pasaje entre sincronía y diacronía, entre mundo de los vivos y mundo de los muertos, ocurre entonces mediante una especie de "salto cuántico" cuya cifra son los significantes inestables:



Considerado así, larvas y niños, que no pertenecen a los significantes de la diacronía ni a los de la sincronía, se revelan como los significantes de la misma oposición significante entre los dos mundos que constituye la posibilidad del sistema social. *Es decir que son los significantes de la función*

significante, sin la cual no existirían el tiempo humano y la historia. El país de los juguetes y el país de las larvas diseñan la topología utópica del país de la historia, que no tiene lugar más que en una diferencia significante entre diacronía y sincronía, entre *aión* y *chrónos*, entre vivos y muertos, entre naturaleza y cultura.

El sistema social puede configurarse entonces como un mecanismo complejo donde los significantes (inestables) de la significación se oponen a los significantes estables, pero donde en realidad se intercambian unos con otros para garantizar el funcionamiento del sistema. De modo que los adultos aceptan volverse larvas para que las larvas puedan convertirse en muertos, y los muertos se vuelven niños para que los niños puedan convertirse en hombres. Ritos fúnebres y ritos de iniciación tienen entonces el cometido de transmitir la función significante, que debe resistir y perdurar más allá del nacimiento y de la muerte[33]. Por eso ninguna sociedad –tanto la más "caliente" y progresista como la más fría y conservadora– puede prescindir completamente

[33] El análisis de un rito de iniciación que siempre ejerció una gran fascinación en los etnógrafos, el de las *katcina* de los indios Pueblos, resulta particularmente instructivo desde este punto de vista. En el transcurso de esa iniciación, los adultos no les revelan a los neófitos ninguna doctrina ni sistema de verdades, sino solamente que las *katcina*, los seres sobrenaturales que han visto bailar en la aldea durante ceremonias anuales y que tan frecuentemente los han asustado con sus látigos de yuca, son los mismos adultos *disfrazados de katcina*. Sin embargo esa revelación compromete a los iniciados a mantener el secreto y personificar a su vez a las *katcina*. El contenido del rito, el "secreto" que se transmite es entonces que no hay nada que transmitir, *excepto la misma transmisión*, la función significante en sí.

de los significantes inestables y, en tanto que éstos representan un elemento de perturbación y de amenaza, debe velar para que el intercambio significante no sufra interrupciones, a fin de que los fantasmas se conviertan en muertos y los niños en hombres vivos.

De modo que si observamos ahora nuestra cultura, que cree haberse librado de esos problemas y haber resuelto de manera racional la transmisión de los significantes del pasado al presente, no tardaremos mucho en reconocer las "larvas" en los *Nachleben* y en las supervivencias de los significantes del pasado, despojados de su significado original, a los que la escuela warburgiana les dedicó estudios tan fecundos y ejemplares. Las imágenes anquilosadas de los dioses paganos y las oscuras figuras de los decanos y de los paranatellonta astrológicos, cuya larval y larvada supervivencia podemos seguir ininterrumpidamente a través de los siglos, así como todos los otros innumerables significantes del pasado privados de sus significados que se presentan como símbolos ominosos e inquietantes, son el exacto equivalente de las larvas, *son* las larvas que las culturas mantienen con vida en la misma medida en que las exorcizan como fantasmas amenazantes en lugar de jugar con ellas.

En lo que concierne a la otra clase de significantes inestables, no deja de ser instructivo observar la función que nuestra sociedad les asigna a los jóvenes. Pues ciertamente no es un indicio de salud que una cultura esté tan obsesionada por los significantes de su propio pasado que prefiera exorcizarlos y mantenerlos con vida indefinidamente como

"fantasmas" en lugar de sepultarlos, o que tenga tal temor a los significantes inestables del presente que no logra verlos sino como portadores del desorden y de la subversión. Esa exasperación y ese anquilosamiento de la función significante de las larvas y de los niños en nuestra cultura es un signo inequívoco de que el sistema binario se ha bloqueado y ya no puede garantizar el intercambio de los significantes en el que se funda su funcionamiento. Por ello cabe recordarles a los adultos, que se sirven de los fantasmas del pasado sólo como espantajo para impedir que sus niños se vuelvan adultos y que se sirven de los niños solamente como coartada para su incapacidad de sepultar los fantasmas del pasado, que la regla fundamental del juego de la historia es que los significantes de la continuidad acepten intercambiarse con los de la discontinuidad y que la transmisión de la función significante es más importante que los significantes mismos. La verdadera continuidad histórica no es la que cree que se puede desembarazar de los significantes de la discontinuidad relegándolos en un país de los juguetes o en un museo de las larvas (que a menudo coinciden actualmente en un solo lugar: la institución universitaria), sino la que los acepta y los asume, "jugando" con ellos, para restituirlos al pasado y transmitirlos al futuro. En caso contrario, frente a los adultos que se hacen literalmente los muertos y prefieren confiarles sus propios fantasmas a los niños y confiar los niños a sus fantasmas, las larvas del pasado volverán a la vida para devorar a los niños o los niños destruirán los significantes del pasado: lo que desde el punto de vista de la

función significante –o sea de la historia– es lo mismo. Justamente lo contrario de lo que relata el mito de origen de un ritual de iniciación de los indios Pueblos: los adultos –dice el mito– les ofrecieron a las larvas de los muertos, que volvían al mundo de los vivos para llevarse a los niños, personificarlos cada año en una jovial mascarada para que los niños pudiesen vivir y ocupar, algún día, sus lugares.

Tiempo e historia

Crítica del instante y del continuo

a Victor Goldschmidt
y a Henri-Charles Puech